

Devoir Maison 3

From Software's Dark Souls

Résumé

Élève : pierrespiroski.esma@gmail.com

Ecoles : ESMA

Promotion : GAME 2

Date distribution : 17 janv. 2025

Date de Rendue :

Table des matières

Résumé

Table des matières

Analyse de gameplay

- mécaniques
- type de jeu
- mécanique spécifique (34:10)

Vidéo

- résumé Writing on Games
- fonctionnement et conséquences de la mort

Pratique

- Explication du Code

Analyse de gameplay

- mécaniques

Liste des mécaniques	
Tt Mécanique	Tt Explication
Personnage	on peut créer et personnaliser le personnage que l'on va jouer et personnaliser son équipement et ces statistique
Statistique	le jeux intègre plusieurs statistique (force, dextérité, intelligence ...) qui influ sur les capacité du personnage
Equipement	le personnage peut équiper des objet pour modifier ces capacité de combat et/ou ces statistique
déplacement	marche, course, saut, roulade, grimpe aux échelles ...
interaction	possibilité d'interagir avec des objets pour les faire changer d'états (porte, levier...)
Message	on peut lire et laisser des message dans l'environnement
Consommable	le joueur peut utiliser/ lancer des consommable (grenade, buff, soin)
Attaquer	le joueur peut attaquer ce qui aura des effets différent en fonction de l'arme équipée
Ressource	Le joueur récolte des âmes qui lui servent à monter de niveau, il peut perdre ces âmes à un endroit précis s' il meurt.
Blocage	a l'aide de certain équipement le joueur peut bloquer certain projectile est attaques
Furtivité et détection	quand il est vue par un ennemie le joueur est attaqué par ce dernier,il est possible de se déplacer sans se faire repérer
Attaque d'opportunité	si le joueur est dans le dos de son adversaire il peut lui assigner un coup violent
parler	on peut parler a certain pnj du jeux(aussi les tuer par la même occasion)

Liste des mécaniques	
Tt Mécanique	Tt Explication
Se reposer	on peut régénérer sa santé et ces charge de soin a des point précis, mais cela fait également revenir les ennemie vaincu à la vie
Amélioration	On peut améliorer son équipement en consommant des matériaux spécifiques chez les forgerons.
L'humanité	directement liée à la mécanique de mort du jeu, celle-ci permet au joueur d'accumuler des bonus si celui se bat en plein possession de son humanité, mais perd ces bonus s' il meurt sous cette forme.
Creux	Lorsque le personnage est dans cet état, il est mort-vivant. on ne profite pas des bonus liés à l'humanité mais la mort est moins punitive.
Boss	Chaque bosse va avoir ces mécaniques particulières forçant le joueur a les apprendre ou à s'adapter à ces dernières.

- type de jeu

Dark Souls est un **Action-RPG** appartient au sous-genres du Souls-like (jeux exigeants et punitif, Un système de mort liée au système de ressource et un narration environnemental très présente, et un level design spécifique souvent au coeur d'un environnement en monde ouvert)

- mécanique spécifique (34:10)

La mécanique montrer est la **parade** elle permet de renvoyer une attaque ennemie pour le déséquilibrer et effectuer une **riposte** si effectuer dans un bon **timing**.

Pour la coder, on pourrait définir une plage dans le timing de l'attaque (Notifies) qui, si elle reçoit l'information qu'une parade a été effectuée, déclenche une animation de vulnérabilité chez l'attaquant et donne l'opportunité de lancer une animation d'attaque spécifique chez le défenseur.

plus précisément, il faudrait prendre en compte Interrompre l'animation de l'attaquant, le montage d'animation de la riposte du défenseur (timing de lancement compris), l'animation de stagger du attaquant et surtout la synchronisation de toute ces animation

Vidéo

● résumé *Writing on Games*

Writing on Games exprime un profond respect les Dark Souls, considérant ces jeu comme autant exigeant que gratifiant, Le fait que le jeu permette de revivre (et donc réessayer) après chaque échec a renforcé chez lui l'idée qu'il est toujours possible de recommencer, coupler à la difficulté

Élever du jeu imposant patience et persévérance pour en venir à bout, le jeu lui a redonné un sentiment de progression qui a ensuite transféré à sa vie quotidienne.

Personnellement je ne peux que partager son ressenti, car ayant partagé une situation similaire par le passé, c'est en venant à bout d'un autre jeu (WARFRAME) que j'ai réussi à dépasser un sentiment d'impuissance face au monde et à reconstruire ma confiance en moi.

● fonctionnement et conséquences de la mort

Dans **Dark Souls**, la mort agit de plusieurs façons différentes :

1. **Impact sur les ressources du joueur :**
 - À chaque mort, le joueur perd toutes ses **âmes** et son **humanité** accumulées.
 - Ces ressources peuvent être récupérées en retournant à l'endroit où il est mort. Cependant, si le joueur meurt de nouveau avant de les récupérer, elles sont définitivement perdues.
2. **Transformation en Creux (mort-vivant) :**
 - Après une mort, le personnage devient un **Creux (un mort-vivant)**.
 - Cela réduit les chances de récupérer des ressources sur les ennemis.
 - Le joueur devient aussi vulnérable aux attaques d'autres joueurs ou de PNJ hostiles.
3. **Réapparition des ennemis :**
 - Tous les ennemis éliminés réapparaissent lorsque le joueur revit après une mort.

Cela a pour but de générer certain comportement chez le joueur comme : Améliorez ces statistiques ou achetez des objets pour éviter d'accumuler trop d'âmes. Et être extrêmement prudemment quand on retourne à l'endroit où de sa précédent mort pour ne pas perdre de ressources.

Pratique

● Explication du Code

pour l'ennemie :

- L'ennemi détecte le joueur grâce à une **sphère de collision**. Si le joueur est détecté, l'ennemi se tourne vers lui. Si le joueur entre également dans son **champ de vision**, l'ennemi tourne la tête pour le suivre.
- Une **deuxième sphère**, plus petite, déclenche un **montage d'attaque** et met en pause la rotation. Si le joueur rentre à nouveau dans cette sphère et que le **cooldown d'attaque** est terminé, l'ennemi lance de nouveau une attaque.
- Lorsqu'un ennemi est touché, il vérifie s'il reçoit une collision dans sa **hitbox** (capsule). Si une collision est détectée, l'ennemi réduit ses **points de vie**. Si ses points de vie atteignent zéro, il passe en mode **ragdoll** (désarticulé). Un **cooldown** est également appliqué pour limiter la fréquence des dégâts subis.

pour le joueur :

- Un **Blend Space** définit, en fonction de la **vitesse** et de la **direction**, si le joueur marche (et fait du strafe) ou s'il doit courir.
 - Le joueur possède des conditions pour chaque action, qui doivent être remplies pour pouvoir agir (par exemple, **CanAttack** doit être à vrai pour que les attaques se déclenchent).
 - Les animations spécifiques du joueur (comme les attaques et la roulade) sont effectuées via des **Montages d'Animation**.
 - Une **hitbox** est placée sur l'**épée** du joueur et déclenche un événement de touche lorsqu'elle rencontre un ennemi. Pour plus de précision, l'ennemi vérifie lui-même où il a été touché pour éviter que le joueur ne **touche** l'ennemi dans sa hitbox de détection et non sur l'ennemi lui-même.
-